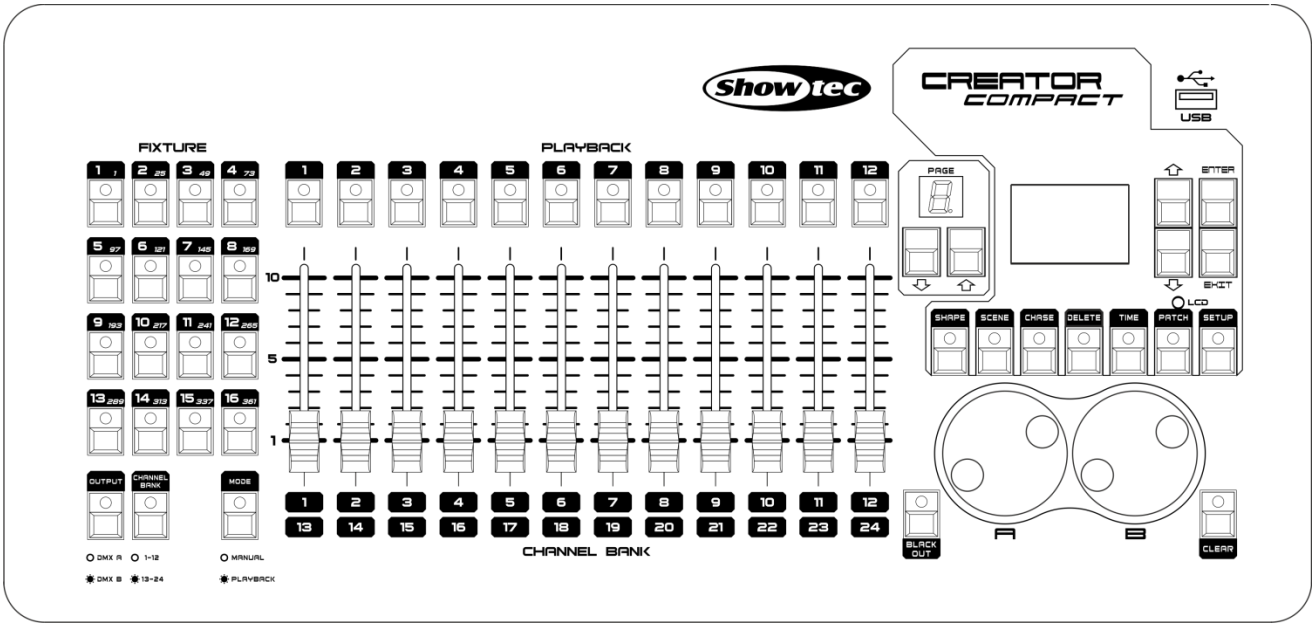
MANUAL



Español

Creator Compact

Código de pedido: 50729

Índice

1. Vista general 2
1.1 Características 2

2. Instalación 3
2.1 Desembalaje 3
2.2 Instrucciones de seguridad 3

3 Funcionamiento 7
3.1 Panel frontal 7
3.2 Área de dispositivos de iluminación 8
3.3 Área de reproducción 9
3.4 Área de fáderes: 9
3.5 Área de control: 10
3.6 Glosarios 11

4 Configuración de canales 12
4.1 Tipos de canal 12
4.2 Configuración 13

5 Control de dispositivos de iluminación 14
5.1 Control de dispositivos de iluminación en el modo Programming (programación) 14
5.2 Control de dispositivos en Modo Running (ejecución) 14

6 Generador de forma 15
6.1 Cargar una forma 15
6.2 Editar una forma 15
6.3 Eliminar una forma 16
6.4 Parámetros de reproducción 16

7 Escena 17
7.1 Crear 17
7.2 Incluir una escena 17
7.3 Copiar 17
7.4 Borrar una escena 18
7.5 Tiempo 18
7.6 Modo de ejecución 19

8. Secuencia 20
8.1 Crear 20
8.2 Eliminar un paso 20
8.3 Tiempo de un paso 20
8.4 Incluir un paso 21
8.5 Tiempo global 21
8.6 Borrar una escena 21
8.7 Copiar una secuencia 21
8.8 Modo Running (ejecución) 21

9. Configuración 23
9.1 Limpiar datos de reproducción 23
9.2 Limpiar todos los datos 23
9.3 Cambiar el idioma de la pantalla 23
9.4 Guardar y cargar 23

10 Mantenimiento 24

11 Preguntas y respuestas 24

1. Vista general

Con la incorporación de efectos de forma predefinidos de círculo de giro panorámico/inclinación, arco iris RGB y onda de regulación del haz de luz, el controlador DMX Creator Compact puede controlar hasta 32 dispositivos de iluminación de 12 canales cada uno. Asimismo, se pueden ejecutar simultáneamente 12 reproducciones y 5 formas predefinidas. Y los fáderes se pueden utilizar para activar reproducciones y ajustar la intensidad de los canales de dímer en las reproducciones.

1.1 Características

Canales DMX	768
Dispositivos de iluminación	32
Canales por cada dispositivo	24
Reproducciones	60
Reproducciones que se pueden ejecutar simultáneamente	12
Pasos de secuencia	120
Control del tiempo de las reproducciones	fundido de entrada/salida, curva LTP
Formas para cada escena/paso	5
Control por fáder de reproducciones y dímer	Sí
Reproducción interconectada	Sí
Generador de forma	formas de dímer, giro panorámico/inclinación y RGB
Formas que pueden funcionar simultáneamente	5
Configuración del tipo de canal	Sí, para activación de formas
Black-out en tiempo real	Sí
Fuente de alimentación	Adaptador de 9 V / 12 V CC
Consumo de energía	12°W

2. Instalación

EN INTERÉS DE SU PROPIA SEGURIDAD, LEA ESTE MANUAL DETENIDAMENTE ANTES DE PONER EL DISPOSITIVO EN MARCHA POR PRIMERA VEZ

2.1 Desembalaje

Inmediatamente después de haber recibido este producto, abra con cuidado la caja y compruebe el contenido para asegurarse de que todos los componentes estén presentes y que se hayan recibido en buenas condiciones. Notifique al distribuidor inmediatamente y conserve los materiales de embalaje para inspección si cualquiera de las piezas parece dañada por el transporte o si la propia caja muestra signos de manipulación incorrecta. Guarde la caja y todos los materiales del embalaje. En el caso de que un dispositivo haya de ser devuelto a fábrica es importante que esto se haga con la caja y el embalaje original de fábrica.

Su envío incluye:
- Creator Compact
- Cable de alimentación de CA
- Manual del usuario

Accesorios opcionales
- Lámpara de cuello de cisne (código de pedido: 60722)

2.2 Instrucciones de seguridad

AVISO
Mantenga este dispositivo alejado de la lluvia y la humedad.
Desconecte el cable de alimentación de CA antes de abrir la carcasa.

Todas las personas que tomen parte en la instalación, funcionamiento y mantenimiento de este dispositivo han de:
- estar cualificadas
- seguir las instrucciones de este manual

AVISO Tenga cuidado con sus operaciones.
Con un voltaje peligroso usted puede recibir
una descarga eléctrica dañina al tocar los cables

Antes de poner el dispositivo en marcha por primera vez, asegúrese de que no se aprecia ningún daño causado por el transporte. Si hubiera alguno, consulte con su distribuidor y no utilice el dispositivo.

Para mantener el equipo en una condición perfecta y asegurarse de que el funcionamiento sea seguro, es absolutamente necesario que el usuario siga las instrucciones de seguridad y las notas de advertencia que aparecen en este manual.

Tenga en cuenta que el daño causado por modificaciones manuales del dispositivo no está cubierto por la garantía.

Este dispositivo no contiene piezas que el usuario pueda reparar. Encargue las reparaciones únicamente a técnicos cualificados.

IMPORTANTE:

El fabricante no aceptará responsabilidad por cualquier daño resultante provocado por el incumplimiento de las instrucciones indicadas en este manual o cualquier modificación del dispositivo llevada a cabo sin autorización.

- No deje que el cable de alimentación haga contacto con otros cables. Manipule el cable de alimentación y todas las conexiones del suministro eléctrico con especial precaución.
- No quite las etiquetas de advertencia o informativas de la unidad.
- No abra el dispositivo ni lo modifique.
- No cubra el contacto de la toma a tierra.
- No deje cables desordenados tirados por el suelo.
- No inserte ningún objeto en las rejillas de ventilación.
- No conecte este dispositivo a un conjunto de dímer.
- No encienda y apague este dispositivo en intervalos cortos de tiempo, ya que esto podría reducir su vida útil.
- No sacuda el dispositivo. Evite el uso de la fuerza bruta durante la instalación o el funcionamiento del dispositivo.
- No utilice el dispositivo durante el transcurso de una tormenta y desenchúfelo inmediatamente.
- Utilice este dispositivo en interiores únicamente, evite el contacto con agua u otros líquidos.
- No toque la carcasa del dispositivo con las manos descubiertas durante su funcionamiento (la carcasa alcanza temperaturas muy altas).
- No utilice este dispositivo hasta que se haya familiarizado con sus funciones.
- Evite las llamas y no coloque el dispositivo cerca de líquidos o gases inflamables.
- Durante el funcionamiento mantenga siempre la carcasa cerrada.
- Deje siempre un espacio abierto de al menos 50°cm alrededor de la unidad para la ventilación.
- Desconecte siempre el cable de alimentación de CA del suministro eléctrico cuando el dispositivo no esté en uso o antes de limpiarlo. Sujete el cable de alimentación únicamente por el conector. No desenchufe el conector tirando del cable de alimentación.
- No exponga el dispositivo a calor, humedad o polvo extremos.
- Asegúrese de que el voltaje disponible no es superior al indicado en el panel trasero.
- Asegúrese de no comprimir ni dañar el cable de alimentación. Examine regularmente el dispositivo y el cable de alimentación de CA.
- Si se dañara el cable externo, hágalo reemplazar por un técnico cualificado.
- Si nota un daño visible en el cristal deberá reemplazarlo para que el funcionamiento no se vea afectado por grietas o arañazos profundos.
- Si el dispositivo se cayera o recibiera un golpe, desconecte el suministro de energía inmediatamente. Haga inspeccionarlo por un técnico cualificado para comprobar si es seguro antes de volverlo a utilizar.
- Si el dispositivo se ha expuesto a una fluctuación drástica de temperatura (p. ej. tras el transporte), no lo encienda inmediatamente. Puede que la condensación de agua resultante dañe su dispositivo. Mantenga el dispositivo apagado hasta que haya alcanzado la temperatura ambiente.
- Si su dispositivo Showtec no funciona correctamente, deje de utilizarlo inmediatamente. Embale la unidad de forma segura (preferiblemente en el material de embalaje original) y devuélvala a su distribuidor de Showtec para su reparación.
- Solo debe ser utilizado por personas adultas. Este dispositivo debe estar instalado fuera del alcance de los niños. No deje la unidad desatendida durante su funcionamiento.
- Utilice fusibles del mismo tipo y clasificación como recambio.
- Deje pasar un tiempo para que la lámpara se enfríe antes de reemplazarla.
- El usuario es el responsable de colocar y utilizar la unidad Creator Compact correctamente. El fabricante no aceptará responsabilidad por los daños provocados por el uso indebido o la instalación incorrecta de este dispositivo.
- Este dispositivo pertenece a la clase I de protección, por consiguiente, es esencial conectar el conductor amarillo/verde a la toma de tierra.
- Durante el arranque inicial puede que se emitan humos u olores. Esto forma parte del proceso normal y no significa necesariamente que el dispositivo esté defectuoso.
- Las reparaciones, el mantenimiento y las conexiones eléctricas solo las debe llevar a cabo un técnico cualificado.
- GARANTÍA: hasta un año después de la fecha de compra.

Normas para el funcionamiento

- Este dispositivo no está diseñado para funcionar de forma permanente. La realización de pausas regulares en el funcionamiento garantizará que pueda disfrutar de su dispositivo durante mucho tiempo sin defectos.
- La distancia mínima entre la proyección de luz y la superficie que vaya a iluminar debe ser superior a 0,5°m.
- No se debe nunca superar la temperatura ambiente máxima ta = 45 °C .
- La humedad relativa no debe superar el 50 % con una temperatura ambiente de 45 °C.
- Si este dispositivo se opera de una forma diferente a la descrita en este manual, puede que el producto sufra daños y la garantía quedará anulada.
- Si hace funcionar la unidad de una forma diferente a la indicada se podrían producir riesgos de cortocircuito, quemaduras, descargas eléctricas, caídas, etc.

Puede poner en peligro su propia seguridad y la de otras personas.

Una instalación incorrecta puede provocar daños personales y a la propiedad.

Conexión al suministro eléctrico

Conecte el dispositivo al suministro eléctrico a través del enchufe.
Tenga siempre cuidado de que el cable del color correcto sea conectado al lugar apropiado.

Internacional	Cable para la UE	Cable para el Reino Unido	Cable para los EE.UU.	Clavija
L (vivo)	MARRÓN	ROJO	AMARILLO/COBRE	FASE
N (neutro)	AZUL	NEGRO	PLATEADO	NEUTRO
⏚	AMARILLO/VERDE	VERDE	VERDE	TIERRA

Asegúrese de que el dispositivo se encuentre siempre conectado correctamente a la toma de tierra.

Una instalación incorrecta puede provocar daños personales y a la propiedad.

⚠ Procedimiento de devolución ⚠

La mercancía que se vaya a devolver debe enviarse con portes pagados y en el embalaje original. No se expedirán etiquetas de devolución.
El paquete debe estar etiquetado claramente con un número de autorización de devolución (número RMA). Los productos devueltos que no incluyan un número RMA serán rechazados. Highlite no aceptará los artículos devueltos ni cualquier responsabilidad. Llame a Highlite en el 0031-455667723 o envíe un correo electrónico a aftersales@highlite.nl y solicite un número RMA antes de proceder al envío del dispositivo. Esté preparado para facilitar el número del modelo, el número de serie y una breve descripción de la razón de la devolución. Asegúrese de embalar el dispositivo correctamente, ya que cualquier daño provocado por un embalaje inadecuado será responsabilidad del cliente. Highlite se reserva el derecho de utilizar su propia discreción para reparar o reemplazar el (los) producto(s). Como sugerencia, un embalaje de UPS adecuado o una caja doble son siempre los métodos más seguros de utilizar.

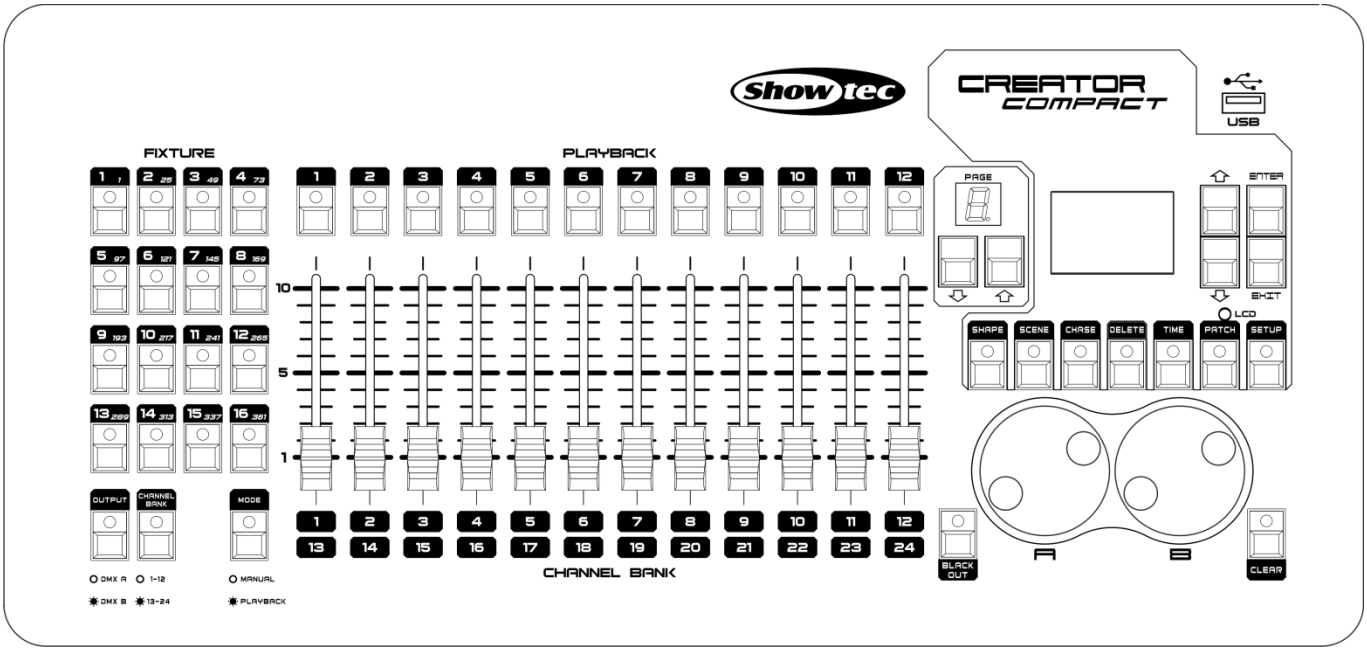
Nota: si se le ha proporcionado un número RMA, incluya la siguiente información en un papel dentro de la caja:
1) Su nombre
2) Su dirección
3) Su número de teléfono
4) Una breve descripción de la avería

Reclamaciones

El cliente tiene la obligación de comprobar los artículos enviados inmediatamente después de su recepción para detectar si falta algo y/o si se aprecia algún defecto y también se ha de llevar a cabo esta comprobación después de que le anunciemos que sus artículos están disponibles. Los daños ocurridos durante el transporte son responsabilidad de la empresa transportadora y por consiguiente deben ser notificados al transportista en el momento de recepción de la mercancía.
Es responsabilidad del cliente la notificación y el envío de la reclamación a la empresa transportadora en el caso de que el dispositivo haya recibido daños durante el transporte. Se nos debe notificar de los daños ocurridos durante el transporte dentro del plazo de un día después de la recepción del envío.
Las devoluciones deben siempre enviarse con portes pagados. Las devoluciones deben estar acompañadas de una carta en la que se detalla la razón de su devolución. Las devoluciones que no tengan los portes pagados serán rechazadas excepto si se ha acordado otra cosa por escrito.
Las quejas dirigidas a nuestra empresa deben de ser enviadas por escrito o por fax dentro de un periodo de 10 días laborables después de la recepción de la factura. Pasado de este plazo, las quejas no serán atendidas.
Solo se tomarán en consideración las quejas si el cliente ha cumplido hasta ese momento con todas las partes del contrato, independientemente del contrato del cual la obligación sea resultado.

3 Funcionamiento

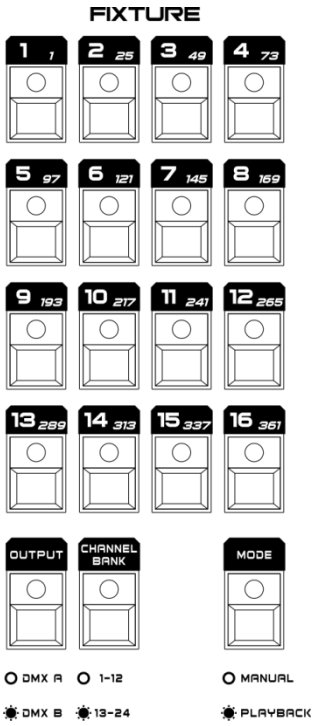
3.1 Panel frontal



El panel frontal consta de cuatro áreas:

3.2 Área de dispositivos de iluminación

Incluye 16 botones <Fixture> (dispositivo de iluminación), un botón <A ○ | ● B> y un botón <13 - 24>. Este controlador puede controlar 32 dispositivos de iluminación.

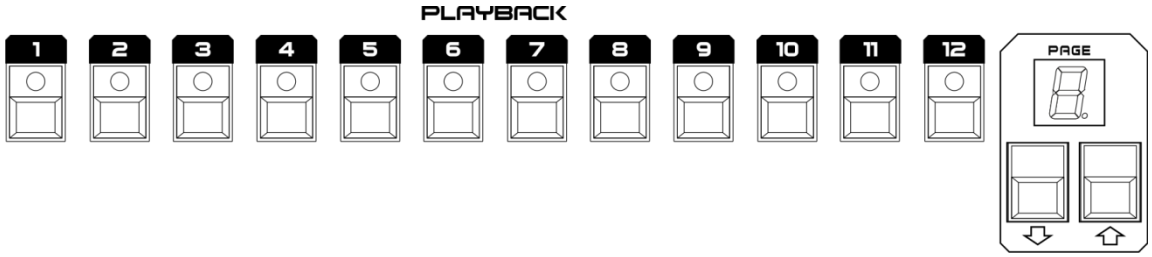


[DMX A ○ | ● DMX B]
Botón de selección del puerto de salida. La unidad Creator Compact dispone de dos puertos: DMX A y DMX B. Cada puerto puede dar salida a 384 canales y operar 16 dispositivos. Cuando el LED está apagado se podrán operar los dispositivos de puerto A. Cuando el LED está encendido se podrán operar los dispositivos del puerto B.

[13 - 24]
Cada dispositivo de iluminación puede controlar 24 canales. Aunque la unidad Creator Compact solo cuenta con 12 fáderes. Por consiguiente, este botón se utilizará para cambiar entre los canales [1-12] y [13-24]. Cuando el LED está apagado se podrán controlar los canales [1-12]. Cuando el LED está encendido se podrán controlar los canales [13-24].

3.3 Área de reproducción

Incluye 12 botones Playback (reproducción), 2 botones Page (página) y una pantalla LED de 2 bits.



Playback (reproducción)

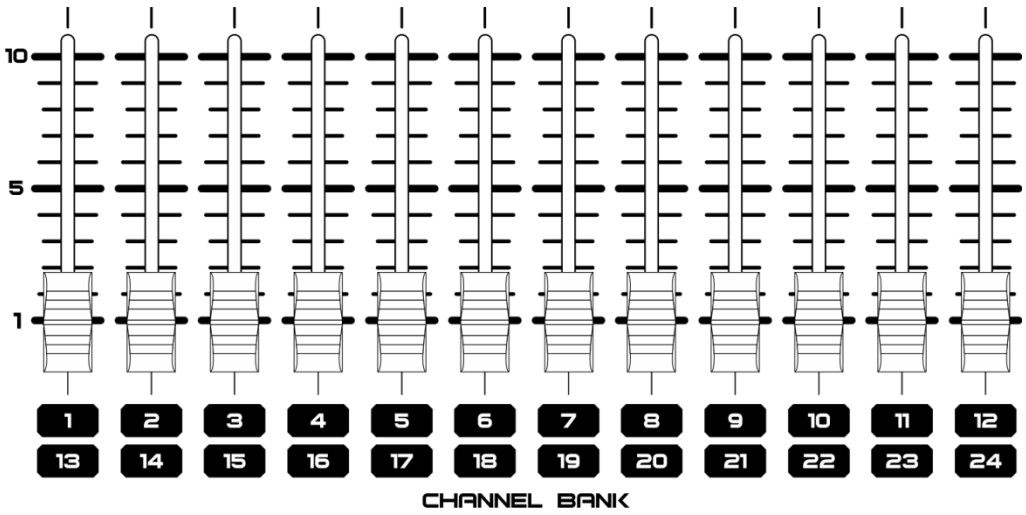
En el modo Programming (programación) (botón <Run> (ejecutar) desactivado), los botones Playback (reproducción) sirven para implementar las funciones de almacenamiento, eliminación edición, inclusión y copia siguiendo las operaciones del área de control. En el modo Running (ejecución), pulse un botón Playback (reproducción) para activar escenas o secuencias, o para detener/reproducir pasos de secuencias. Mientras que una secuencia se encuentre parada el LED parpadeará.

Page (página)

Este controlador cuenta con 5 páginas de reproducción. Cada página puede almacenar 12 reproducciones.

3.4 Área de fáderes:

Incluye 12 fáderes y un botón Run (ejecutar).

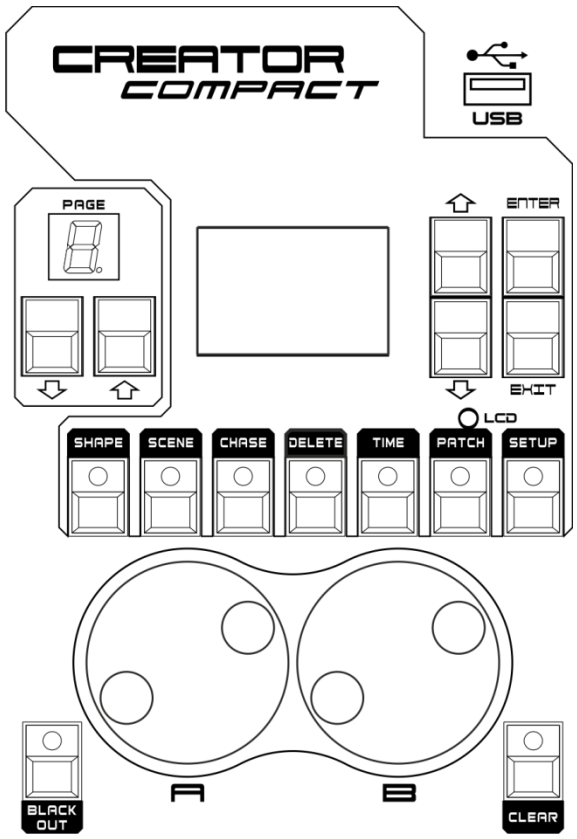


Run (ejecutar)

Cambia entre el modo Programming (programación) y Running (ejecución). Cuando el LED está apagado el controlador se encuentra en modo Programming (programación). Cuando el LED está encendido el controlador se encuentra en modo Running (ejecución). En el modo Programming (programación) los fáderes se pueden utilizar para ajustar los valores del canal una vez seleccionado un dispositivo de iluminación. En el modo Running (ejecución) suba el fáder para ejecutar la reproducción y bájelo para cerrar la reproducción. Mientras que se ejecuta la reproducción, el fáder se puede utilizar para ajustar la intensidad del canal HTP.

3.5 Área de control:

Incluye una pantalla LCD, varios botones de función y dos ruedas de control.



- **Blackout**
  Función black-out en la que la salida del controlador será 0 para cada canal. Mientras que esta función se encuentre activada el LED parpadeará.
- **Shape (forma)**
  Sirve para operar las formas. Después de asignar el tipo de canal podemos utilizar la función de forma para mejorar la proyección.
- **Scene (escena)**
  Sirve para almacenar escenas o pasos de secuencia.
- **Chase (secuencia)**
  Sirve para desplegar y operar secuencias.
- **Delete (eliminar)**
  Sirve para eliminar escenas, secuencias, pasos de secuencia y formas.
- **Time (tiempo)**
  Sirve para establecer los tiempos de las escenas, secuencias y pasos de secuencia.
- **Patch (asignación)**
  Establece el tipo de canal.
- **Setup (configuración)**
  Sirve para operar las configuraciones del controlador.
- **Rueda de control A**
  Sirve para modificar los datos en algunos menús en base a la información. En el modo Programming (programación) se utiliza para controlar la inclinación de los dispositivos de iluminación en la mayoría de los menús.
- **Rueda de control B**
  Sirve para modificar los datos en algunos menús en base a la información. En el modo Programming (programación) se utiliza para controlar el giro panorámico de los dispositivos de iluminación en la mayoría de los menús.
- **USB**
  Sirve para almacenar/acceder a datos.

3.6 Glosarios

- HTP: el tipo de canales en los que tiene preferencia la mayor potencia de salida (siglas del inglés Highest Takes Precedence, prioridad del más alto), normalmente se utilizan para canales de dímer.
- LTP: el tipo de canales en los que tiene preferencia la última señal de salida (siglas del inglés Latest Takes Precedence, prioridad del último), normalmente utilizados para canales que no son de dímer.
- Fundido de entrada: la intensidad de la luz cambia de oscura a clara.
- Fundido de salida: la intensidad de la luz cambia de clara a oscura.
- Escena: un único diseño de iluminación de escenario programado en un botón Playback (reproducción) o fáder.
  También se denomina "memoria", "estado", "punto de referencia" o "apariencia".
- Secuencia: una sucesión de uno o más pasos pregrabados que se ejecutarán automáticamente uno tras otro.
- Pasos de secuencia: puntos de referencia individuales dentro de una secuencia. Véase más arriba.
- Reproducción: área del sistema que puede reproducir las escenas o secuencias grabadas mediante los fáderes Playback (reproducción).
- Grabar por dispositivo de iluminación: este es el modo normal de funcionamiento de la unidad Creator Compact. Significa que cuando se graba un punto de referencia todos los atributos de cada dispositivo de iluminación que hayan cambiado se grabarán en ese punto de referencia. De esta forma, si solo cambia la posición de un dispositivo de iluminación, se grabarán también el color, el gobo, la intensidad y cualquier otro atributo de ese dispositivo de iluminación. Esta función es muy práctica puesto que al acceder de nuevo al punto de referencia, todos los parámetros estarán exactamente igual que cuando se guardaron. No obstante, esta función puede resultar poco flexible si lo que desea es combinar puntos de referencia.
- Grabar por canal: esto significa que en el punto de referencia solo se grabarán los atributos que haya cambiado. Por esa razón, si lo que se cambia es la posición de un dispositivo de iluminación, este será el único atributo que se grabará. De forma que al acceder al punto de referencia, el color, el gobo, etc. serán iguales que la última vez que se establecieron los ajustes. Esto significa que puede utilizar un punto de referencia para cambiar la posición de algunos dispositivos de iluminación, a la vez que conserva el mismo ajuste de color establecido anteriormente, lo que permite una mayor flexibilidad en el momento de ejecutar un espectáculo. Esta es una función muy útil, pero puede causarle algunos problemas, por lo que debe estar seguro de los atributos que necesita grabar y de los que prefiere conservar. Durante el aprendizaje, es mejor que alguno de los puntos de referencia se hagan con la función "Recorded by fixture " (grabar por dispositivo de iluminación), que activará los dispositivos en un estado conocido, para luego añadir algunos puntos de referencia de color que solo modifiquen el color, o algunos puntos de referencia de gobo para establecer el gobo u otros atributos.

4 Configuración de canales

4.1 Tipos de canal

- **Instant** (instantáneo):
  Un canal LTP sin tiempo de fundido. Al ejecutar las reproducciones, los datos se conservarán sin cambios durante el fundido LTP y se proyectarán transcurrido el tiempo de fundido LTP.
- **Dimmer** (dímer):
  Canal de dímer (canal HTP). Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Pan** (giro panorámico):
  Canal de giro panorámico, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Pan F** (giro panorámico preciso):
  Canal de giro panorámico preciso, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Tilt** (inclinación):
  Canal de inclinación, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Tilt F** (inclinación precisa):
  Canal de inclinación precisa, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Red** (rojo):
  Canal rojo, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Green** (verde):
  Canal verde, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Blue** (azul):
  Canal azul, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Color1**:
  Canal Color 1, un canal LTP sin tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Color2**:
  Canal Color 2, un canal LTP sin tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Gobo 1**:
  Canal Gobo 1, un canal LTP sin tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Gobo 2**:
  Canal Gobo 2, un canal LTP sin tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Go 1 R** (giro gobo 1):
  Canal de giro de Gobo 1, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Go 2 R** (giro gobo 2):
  Canal de giro de Gobo 2, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Iris**:
  Canal de iris, un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Focus** (enfoque):
  Canal de giro del enfoque un canal LTP con tiempo de fundido. Las formas predefinidas se pueden cargar tras la configuración.
- **Fade** (fundido):
  Un canal LTP con tiempo de fundido. Al ejecutar reproducciones, la salida cambiará linealmente entre el valor actual y el valor establecido durante el tiempo de fundido.

4.2 Configuración

1) En modo Programming (programación) (botón <Run> (ejecutar) desactivado) abra el menú principal y pulse <Patch> (asignar) para entrar en Patch Setup (configuración de la asignación).
2) En el menú Patching (asignación) seleccione los dispositivos deseados. Los tipos de canal de los 12 canales de primer dispositivo seleccionado se mostrarán en la pantalla LCD. En el modo de 24 canales, pulse Page (página) 1, situado en la esquina inferior izquierda, para los canales 1-12 y Page (página) 2 para los canales 13-24.
3) La primera línea de la pantalla indica el número de los canales, que serán los primeros canales de las otras líneas.
4) Mueva los fáderes para establecer los tipos de canal. La pantalla LCD mostrará los cambios en tiempo real.

Cada tipo de canal se puede establecer solo una vez en cada dispositivo, excepto las funciones "Instant" (instantáneo) y "Fade" (fundido). Si asigna un tipo a diferentes canales en un dispositivo de iluminación, el controlador establecerá el tipo al último número de los canales, el resto se establecerá como "Instant" (instantáneo). Tenga un mayor cuidado de los canales 13-24.

5) Una vez finalizada la configuración, pulse <Enter> (aceptar) para guardar y salir de la opción o <Exit> (salir) para salir sin guardar.

Pantalla LCD:

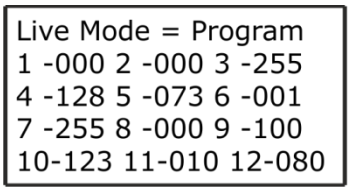
5 Control de dispositivos de iluminación

5.1 Control de dispositivos de iluminación en el modo Programming (programación)

Establezca el controlador en modo Programming (programación) (botón <Run> (ejecutar) desactivado).

- Para seleccionar o rechazar un único dispositivo de iluminación: pulse un botón <Fixture> (dispositivo de iluminación, si el indicador LED se enciende, el dispositivo se habrá seleccionado. De lo contrario, se habrá rechazado la selección.
- Para seleccionar/rechazar una serie de dispositivos de iluminación: mantenga pulsado el botón <Fixture> (dispositivo de iluminación) del primer dispositivo de la serie, y. a continuación, pulse el botón <Fixture>(dispositivo de iluminación) del último dispositivo.
- Cambiar el valor de un canal: una vez seleccionado un dispositivo de iluminación, los datos de los 12 canales del primer dispositivo seleccionado se mostrarán en la pantalla LCD. En el modo de 24 canales, pulse Page (página) 1, situado en la esquina inferior izquierda, para los canales 1-12 y Page (página) 2 para los canales 13-24.

Pantalla LCD:



Mueva los fáderes para ajustar la salida. La pantalla mostrará los valores en tiempo real. Los valores de los fáderes se almacenarán en el programador con prioridad de salida del más alto (HTP). Los canales que se hayan establecido se mostrarán en la pantalla LCD en color azul con fondo blanco.

- **Vaciar el estado de programación de un único canal**:
  En el menú del primer nivel pulse <Clear> (vaciar), mueva el fáder del canal y el canal del dispositivo seleccionado se eliminará del programador.

- **Vaciar el estado de programación de un dispositivo de iluminación**:
  En el menú del primer nivel pulse <Clear> (vaciar), el botón <Fixture> (dispositivo de iluminación) deseado y el dispositivo seleccionado se eliminará del programador.

- **Vaciar todos los datos del caché de programación:**
  En el menú del primer nivel pulse <Clear> (vaciar) dos veces y se vaciarán todos los datos del programador.

- **Blackout:**
  Pulse <Blackout> para activar el parpadeo de los indicadores LED; todos los canales proyectarán una salida 0; pulse <Blackout> de nuevo para desactivar los indicadores LED y se recuperará la salida.

- **Usar la rueda para controlar el giro panorámico/inclinación:**
  Asigne el canal a [T] (inclinación) o [P] (giro panorámico) y seleccione el dispositivo de iluminación. Ahora ya podrá controlar el giro panorámico/inclinación con las ruedas A y B.

5.2 Control de dispositivos en Modo Running (ejecución)

En el modo Running (ejecución) pulse el botón <Fixture> (dispositivo de iluminación) deseado y los canales de dímer del dispositivo se proyectarán al máximo.

6 Generador de forma

El generador de forma es una función muy potente que le permite completar fácilmente tareas complicadas de programación. Puede hacer que el giro panorámico/iluminación se ejecute en forma de círculo, cuadrado o espiral, que el canal de intensidad lo haga con regulación de luz en forma de onda y la salida RGB en efectos de arco iris, etc. La unidad Creator Compact puede proyectar 5 formas simultáneamente, aunque solo se puede editar 1.

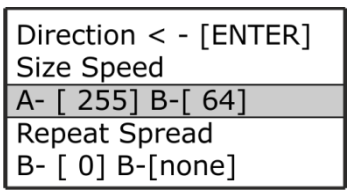
Para utilizar el generador de forma entre primero en el modo Programming (programación) (botón <Run> (ejecutar) desactivado).

6.1 Cargar una forma

1) Asigne primero el tipo de canal.
2) Pulse <Shape> (forma), seleccione [Playback a Shape] (reproducir una forma] y pulse <Enter> (aceptar) para entrar en el menú Shape (forma).
   - Tilt/Pan Shape (forma de inclinación/giro panorámico)
   - Dimmer Shape (forma de dímer)
   - RGB/CMY Shape (forma RGB/CMY)
   - Color Shape (forma de color)
   - Gobo Shape (forma de gobo)
   - Focus Shape (forma de enfoque)
   - Iris Shape (forma de iris)
3) Seleccione los dispositivos de iluminación a los que desee aplicar las formas.
4) Pulse arriba/abajo para seleccionar la opción deseada para la aplicación. Pulse <Enter> (aceptar) para confirmar y entrar en el submenú.
5) Pulse arriba/abajo para seleccionar la opción deseada para la aplicación. Pulse <Enter> (aceptar) para seleccionarla.
6) Modifique los canales correspondientes del dispositivo de iluminación para crear su efecto.

6.2 Editar una forma

1) Reproducir formas (véase la sección 5.1).
2) Si desea editar alguna forma que haya reproducido seleccione [Edit Shapes] (editar formas). Utilice los botones arriba/abajo para resaltar las formas que desee seleccionar o rechazar y utilice <Enter> (aceptar) para marcarlas. Las formas que seleccione se marcarán con "*". Si la forma deseada se está reproduciendo actualmente con la función [Edit Shapes] (editar formas), omita este paso.
3) Seleccione la opción Shape Parameters (parámetros de forma) del menú Shape (forma) y pulse <Enter> (aceptar).



4) Pulse <Enter> (aceptar) para cambiar el sentido de la forma. Pulse arriba/abajo para seleccionar los ajustes Size (tamaño) y Speed (velocidad) o Repeat (repetir) y Spread (dispersión). Gire la rueda A/B para modificarlos.

- Size (tamaño): la amplitud.
- Velocidad: la velocidad de ejecución de la forma.
- Repeat (repetir): repite el motivo después de un número repetido de dispositivos de iluminación.
- Spread (dispersión): forma en la que los instrumentos se dispersan por el motivo 0=dispersión uniforme.

6.3 Eliminar una forma

Seleccione [Delete shapes] (eliminar formas) en el menú Shape (forma). Utilice los botones arriba/abajo para resaltar las formas que desee seleccionar o rechazar y utilice <Enter> (aceptar) para marcarlas. Las formas que seleccione se marcarán con "*". Pulse el botón <Delete> (eliminar) para completar la eliminación.

6.4 Parámetros de reproducción

La opción Playback Parameters (parámetros de reproducción) le permite establecer los parámetros de una forma almacenada en una reproducción / escena. Cuando en una escena hay un fundido de entrada se puede determinar si la forma debería comenzar en el tamaño y velocidad máximas (estático) o si la velocidad y/o el tamaño de la forma debería realizar también un fundido de entrada (temporizado). Si el modo Memory (memoria) está establecido en 0 se ignorarán los ajustes de tamaño y velocidad.

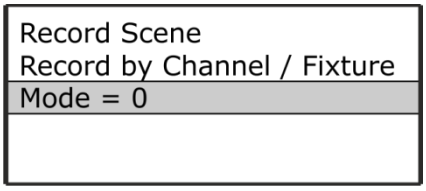
1) En el menú Shape (forma), Pulse <E>.
2) Pulse el botón <Playback> (reproducción) de la reproducción para la que desee establecer los parámetros.
3) <A> establezca el tamaño en Static (estático) o Timed (temporizado).
4) <B> establezca la velocidad en Static (estática) o Timed (temporizada).
5) <C> le permite eliminar el desplazamiento causado al detenerse una forma. Al desactivarse una memoria con una forma, los dispositivos de iluminación presentarán un desplazamiento con respecto al último estado de la forma. Si ajusta esta opción en "Removed" (extraído) el dispositivo de iluminación regresará a sus ajustes programados. Si ajusta esta opción en "Remains" (conservar) el desplazamiento de la forma se quedará en su lugar.

7 Escena

El controlador cuenta con gran variedad de funciones para crear efectos de iluminación complicados, pero la parte fundamental es la escena, en la que puede almacenar una configuración creada utilizando su diseño de iluminación.
Dispone de 60 reproducciones en 5 páginas, cada página cuenta con 12 reproducciones que pueden ser utilizadas para almacenar escenas y secuencias. En el modo Running (ejecución), los fáderes y los botones <Playback> (reproducción) se utilizan para controlar las reproducciones. En el modo Programming (programación) los botones del área <Playback> (reproducción) se utilizan para realizar modificaciones.

7.1 Crear

1) En el modo Programming (botón <Run> (ejecutar) desactivado), vacíe el programador y programe los dispositivos de iluminación. Una escena puede grabar una forma.
2) Pulse <Scene> (escena) y los indicadores LED de los botones <Playback> (reproducción) que no tengan ninguna reproducción guardada parpadearán; aquellos con escenas guardadas permanecerán encendidos y los que tengan secuencias almacenadas estarán apagados.



3) Seleccione una opción entre Record by Channel (grabar por canal) y Record by Fixture (grabar por dispositivo de iluminación).
   - Record by Fixture (grabar por dispositivo de iluminación): al cambiar cualquier canal de un dispositivo de iluminación, el resto de los canales se enviarán también al programador. Conseguirá exactamente el resultado esperado cuando acceda a la escena, pero no será posible combinar escenas que contengan los mismos dispositivos de iluminación, puesto que la nueva memoria anulará la anterior.
   - Record by Channel (grabar por canal): solo se enviará al programador el canal que haya cambiado. Esto significa que puede guardar escenas que solo contengan información de posición, para luego acceder a ellas con otras escenas y establecer colores, gobos, etc. Esta opción es mucho más flexible pero requiere una mayor programación para empezar, puesto que se precisan varias memorias para obtener resultados.
4) Seleccione el modo deseado (véase la sección 6.5);
5) Pulse un botón <Playback> (reproducción) vacío para almacenarla. Si pulsa un botón <Playback> (reproducción) en el que haya una escena almacenado pulse <Enter> (aceptar) para sobrescribirla.

7.2 Incluir una escena

1) En el modo Programming (botón <Run> (ejecutar) desactivado) pulse un botón <Playback> (reproducción) en el que haya almacenada una escena.
2) Pulse <Enter> (aceptar) para incluirla.

7.3 Copiar

1) En el modo Programming (botón <Run> (ejecutar) desactivado) pulse un botón <Playback> (reproducción) en el que haya almacenada una escena.
2) Pulse un botón <Playback> (reproducción) vacío para realizar la copia.

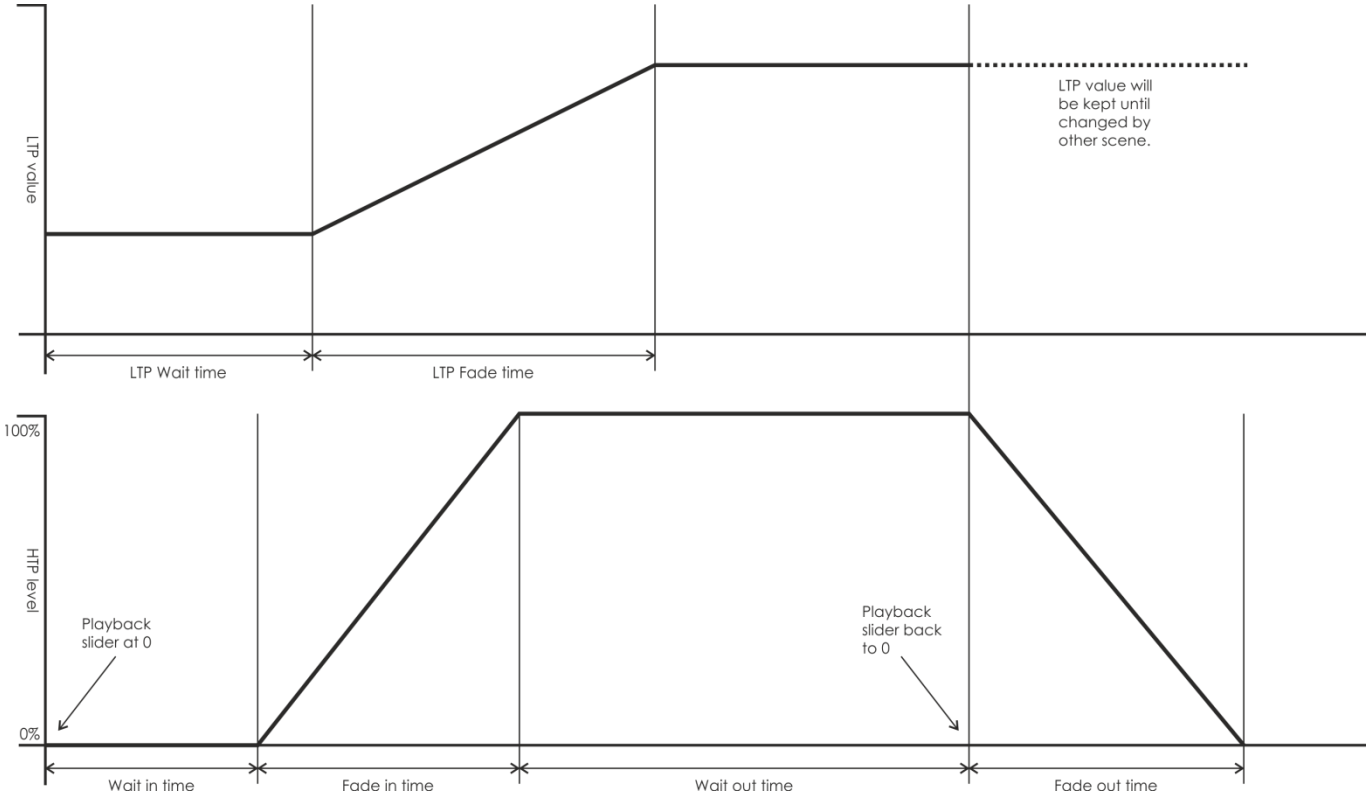
7.4 Borrar una escena

1) En el modo Programming (botón <Run> (ejecutar) desactivado) pulse <Delete> (eliminar) para entrar en el menú Delete (eliminar).
2) Pulse el botón <Playback> (reproducción) deseado para eliminar la escena, púlselo de nuevo para confirmar.

7.5 Tiempo

Pulse <Time> (tiempo) y pulse el botón <Playback> (reproducción) deseado para realizar la edición. Puede establecer el tiempo de fundido de entrada y salida de forma independiente para cada memoria. El fundido de reproducción solo afecta a los canales HTP (intensidad). Existe un temporizador LTP independiente para establecer los tiempos de movimiento. Los canales LTP que se establecieron en "I" (instantáneo) durante la asignación ignorarán los tiempos de fundido LTP.

El efecto de los tiempos se ilustra en la siguiente imagen.

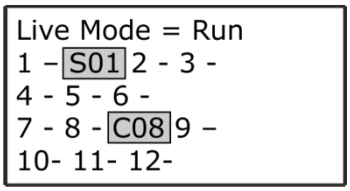


Los tiempos que introduzca también se verán afectados por el modo Scene (escena):

- Modo 0 - No utiliza la información de tiempo. Los canales HTP realizan el fundido en la posición 0-100 % con los fáderes Playback (reproducción).
- Modo 1 - Los canales realizan el fundido de la forma establecida por los tiempos de fundido HTP y LTP (excepto por los canales LTP instantáneos). Si introduce los tiempos para una memoria en modo 0, esta cambiará automáticamente al modo 1. Si los tiempos HTP están establecidos en cero, los niveles HTP realizarán el fundido con el fáder.
- Modo 2 - Los canales HTP realizan el fundido de la forma establecida por los tiempos de HTP o con el fáder si los tiempos están establecidos en cero. Los canales LTP están controlados por la posición del fáder (excepto los canales instantáneos). Establezca el tiempo de fundido LTP en 0 para utilizar este modo.

7.6 Modo de ejecución

Establezca el modo en vivo como el modo de ejecución; suba el fáder y se proyectará la escena correspondiente de la página actual. Mantenga pulsado el botón <Playback> (reproducción) y la escena seleccionada se enviará a la salida y al soltar el botón se cerrará la reproducción. No se enviará la reproducción a la salida. Las escenas ejecutadas se resaltarán en la pantalla LCD, "S" significa Scene (escena) y "C" Chase (secuencia).

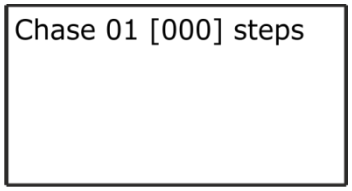


8. Secuencia

Una secuencia es una sucesión de uno o más pasos pregrabados que se han programado utilizando el botón Chase (secuencia). Se puede reproducir automáticamente si así lo desea. A veces se denomina como "apilado" o "puntos de referencia conectados". En esta consola una secuencia puede incluir 120 pasos.

8.1 Crear

1) En el nivel 1 del modo Programming (programación) (botón <Run> (ejecutar) desactivado) pulse <Chase> (secuencia). En el área de reproducción los indicadores LED de los botones <Playback> (reproducción) que no tengan ninguna reproducción guardada parpadearán; aquellos con secuencias guardadas permanecerán encendidos y los que tengan escenas almacenadas estarán apagados.
2) Pulse el botón deseado en el que desea editar o crear una secuencia y entre en el menú de edición de secuencias. La pantalla LED del área de reproducción mostrará el número de página que se va a editar. Pulse los botones arriba/abajo del área de reproducción para pasar las páginas.
3) Pantalla LCD:



- "01" precedido de "Chase" (secuencia) indica el número de la reproducción que se va a editar. "[000]" es el número total de pasos de la secuencia actual.
- Pulse <Chase> (secuencia) para salir de la edición de una escena con múltiples pasos.

4) Una vez programado un paso, pulse <Scene> para guardarlo.
5) Mueva el cursor a la línea 2 para seleccionar Record by Channel (grabar por canal) o Record by Fixture (grabar por dispositivo de iluminación). Véase la sección [6.1].
6) Para guardar el último paso desplace el cursor a la línea 3 y pulse <Enter> (aceptar) para guardarlo, o bien, pulse un botón <Playback> (reproducción) apagado para almacenarlo. Para insertar un paso (el nuevo paso se insertará como el paso previo a la posición seleccionada) o sobrescribir un paso, seleccione la posición deseada y desplace el cursor a la línea 2 y pulse <Enter> (aceptar) para sobrescribir un paso existente o desplace el cursor a la línea 3 y pulse <Enter> para insertarlo.

8.2 Eliminar un paso

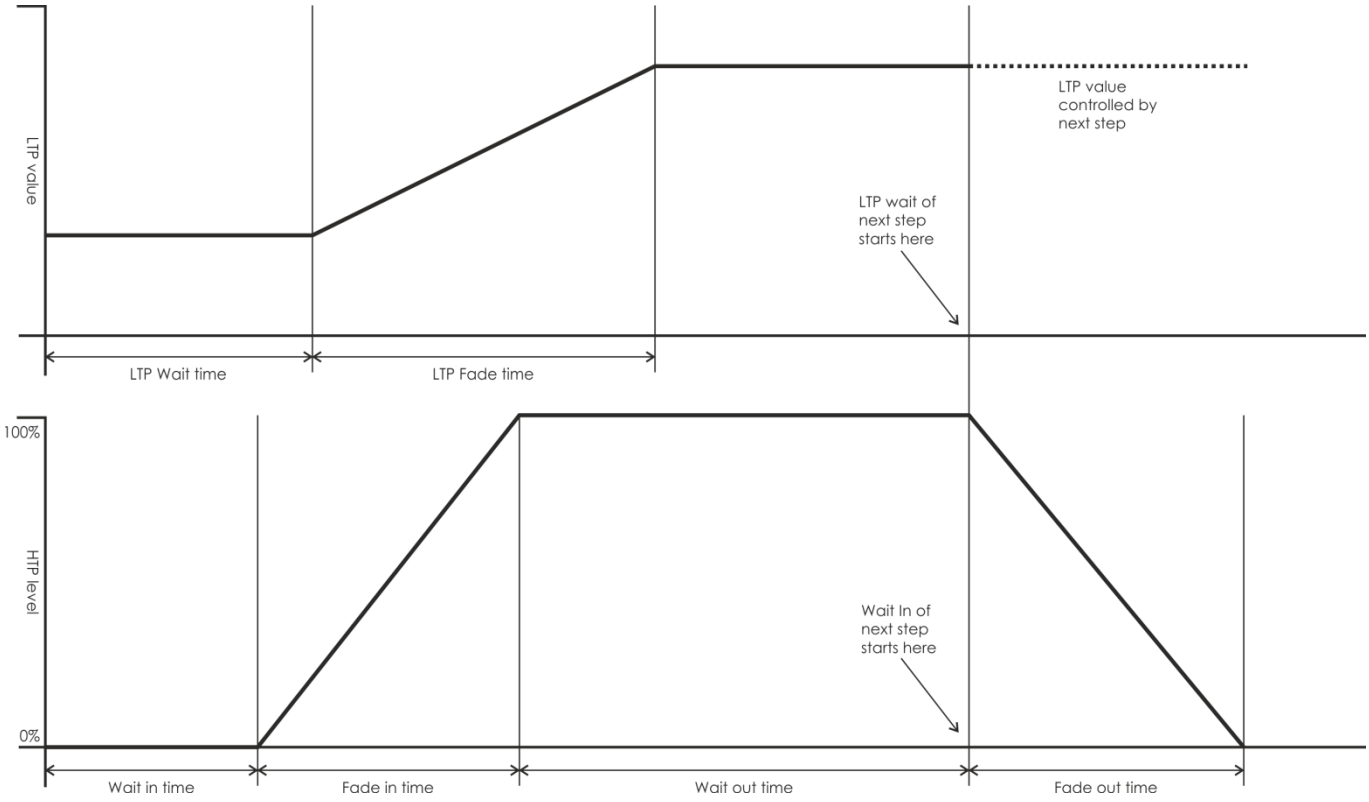
En el menú de edición de secuencias pulse <Delete> (eliminar) para entrar en el menú Delete (eliminar). Pulse el botón <Playback> (reproducción) para eliminar el paso deseado y <Enter> (aceptar) para confirmar.

8.3 Tiempo de un paso

En el menú de edición de secuencias pulse <Time> y, a continuación, el botón <Playback> (reproducción) del paso deseado para editar el tiempo. Edite el paso con los botones arriba/abajo del menú y la rueda A/B y pulse <Enter> (aceptar) para confirmar.

Las opciones de tiempo incluyen:
[Wait Fade In] (espera de fundido de entrada) – El tiempo de espera previo al fundido de entrada de un canal HTP
[Wait Fade Out] (espera de fundido de salida) – El tiempo de espera previo al fundido de salida de un canal HTP
[Fade In] (fundido de entrada) –El tiempo de fundido de entrada de un canal HTP
[Fade Out] (fundido de salida) – El tiempo de fundido de salida de un canal HTP
[LTP Slope] (curva LTP) – El tiempo de fundido de un canal LTP

[Link] (conexión) - Conexiones entre pasos de secuencia que permiten ejecutarlos automáticamente uno tras otro.
[LTP Wait] (espera LTP) – El tiempo de espera anterior al fundido de un canal LTP.
[Simple Step] (paso sencillo) – El tiempo global de utilización de una escena con pasos múltiples.
[Complex Step] (paso complejo) – El tiempo especial de cada paso.



8.4 Incluir un paso

En el menú de edición de secuencias, pulse el botón <Playback> (reproducción) del paso deseado para incluir los datos del paso.

8.5 Tiempo global

En el menú del nivel 1 pulse <Time> (tiempo) y seguidamente pulse la secuencia que desee editar. Utilice los botones arriba/abajo del menú para seleccionar la opción y la rueda A/B para cambiar el valor, a continuación, pulse <Enter> (aceptar) para confirmar.

8.6 Borrar una escena

En el nivel 1 del modo Programming (programación) pulse dos veces el botón <Delete> (eliminar) de la escena deseada para borrarla.

8.7 Copiar una secuencia

En el nivel 1 del modo Programming (programación) pulse el botón <Playback> (reproducción) de la secuencia deseada para copiarla y, a continuación, pulse otro botón <Playback> (reproducción) para pegarla.

8.8 Modo Running (ejecución)

Establezca el controlador en el modo Running (ejecución). Suba el fáder y se proyectará la secuencia correspondiente de la página actual.

- **Si una secuencia se activa por fáder**
  Pulse el botón <Playback> (reproducción) correspondiente y la secuencia se detendrá o se reproducirá. Si el paso actual está desconectado, la secuencia se parará hasta que se pulse el botón <Playback> (reproducción) correspondiente. Mientras que la secuencia esté parada el LED del botón <Playback> (reproducción) correspondiente parpadeará.
- **Si no es una secuencia activada**
  Mantenga pulsado el botón <Playback> (reproducción) y se reproducirá la secuencia. Al soltar el botón la secuencia se cerrará.

9. Configuración

En el modo Programming (programación) pulse <Setup> (configuración) para entrar en el menú de los pasos.

9.1 Limpiar datos de reproducción

Al utilizar la función Wipe Playback (limpiar datos de reproducción) se limpiarán los datos de reproducción del controlador, aunque se conservará la asignación.

9.2 Limpiar todos los datos

La función Wipe All (limpiar todo) limpiará todos los datos del controlador.

9.3 Cambiar el idioma de la pantalla

Los idiomas EN/DE/FR están disponibles en la unidad Creator Compact.

9.4 Guardar y cargar

La función Save & Load (guardar y cargar) introduce los datos de un U-Disk (dispositivo de almacenamiento USB).

- **Save (guardar):** utilice la rueda B para cambiar el carácter y los botones arriba/abajo para mover el cursor.
  Pulse <Enter> (aceptar) para guardar.
- **Load (cargar):** seleccione los datos que ha guardado y pulse <Enter> (aceptar) para cargarlos.

10 Mantenimiento

El operador debe asegurarse de que los aspectos relacionados con la seguridad y las instalaciones técnicas del dispositivo sean inspeccionados por un experto cada año en el curso de una prueba de aceptación.
El operador ha de asegurarse de que los aspectos relacionados con la seguridad y las instalaciones técnicas del dispositivo son inspeccionados por un experto una vez al año.

Se deben considerar los siguientes puntos durante la inspección:

1) Todos los tornillos utilizados en la instalación del dispositivo o de partes del mismo han de estar apretados y sin oxidar.
2) No debe haber ninguna deformación en la carcasa, en los elementos de fijación ni en los puntos de instalación.
3) Las piezas mecánicas móviles, como los ejes, los ojos y demás no deben mostrar ningún indicio de desgaste.
4) Los cables del suministro eléctrico no deben presentar deterioro ni debilitamiento del material.

La unidad Showtec Creator Compact precisa muy poco mantenimiento. No obstante, debe mantener la unidad limpia.

Desconecte el suministro de energía y limpie la cubierta con un trapo húmedo. No sumerja el dispositivo en líquido. No utilice alcohol ni disolventes.

Mantenga las conexiones limpias. Desconecte el suministro eléctrico y limpie las conexiones de DMX y audio con un trapo húmedo. Asegúrese de que las conexiones están completamente secas antes de volver a conectar la unidad a otros dispositivos o al suministro de energía.

11 Preguntas y respuestas

Pregunta: ¿Por qué no puedo ajustar el nivel del dímer con el fáder de reproducción y se pone en 0 después de pulsar el botón <Clear> (vaciar)?

Respuesta: ¿Ha configurado el canal del dímer correctamente? Si no es así no podrá ajustar el canal del dímer con el fáder de reproducción y se pondrá en 0 tras hacer doble clic en el botón <Clear> (vaciar).
Para configurar el canal del dímer:
Entre en el modo Programming (programación). Pulse <Patch> (asignación) para entrar en el menú de asignación. Seleccione el dispositivo de iluminación deseado y empuje el fáder del canal del dímer hasta que se muestre su valor en la pantalla [Dimmer] (dímer).

Pregunta: ¿Necesito guardar datos de dímer en una reproducción?

A: en el menú de edición de la reproducción, después de que el fáder del dímer se haya establecido en la intensidad deseada, si no desea guardar el dímer en los datos puede seguir los pasos a continuación para extraer el canal de dímer de la reproducción:
Entre en el modo Programming (programación). Seleccione el dispositivo de iluminación deseado. Pulse <Clear> (vaciar) para entrar en el menú Clear (vaciar). Empuje el canal del dímer a cualquier posición. Pulse <Exit> (salir) para salir. Ahora podrá ver que el canal del dímer no está activado en la pantalla. A continuación, no se salga del menú de edición de la reproducción y seleccione Record by Channel (grabar por canal) cuando vaya a guardar la reproducción. El dímer no quedará incluido.

© 2014 Showtec.